
PATEN TERHADAP APLIKASI PROGRAM KOMPUTER BERBASIS FINANCIAL AND TECHNOLOGY DI INDONESIA

Anik Marfistasari, Ennys Kurniawati, Badzlina Putri Indraswati

anikmarfistas@gmail.com, ennysk1331@gmail.com
badjeksyalala@gmail.com

Universitas Airlangga

Abstract

Patents as Intellectual Property Rights which are included in exclusive rights that contain legal construction. It basically must provide legal protection for the application of financial and technology-based on computer programs in Indonesia, where it is given to the novelty of the invention, inventive steps contained in it; and the success of inventions that should be applicable in industries that are developing at this time. To get tsshe assurance and legal protection against fintech programs invention, it is necessary to be followed up on legislation in the field of intellectual property, especially in terms of special patents which it related the fintech programs inventions in Indonesia, which are expected to provide solutions to the legal problems in Indonesia and to provide a clear legal direction related the fintech programs inventions, on the other hand, with the existence of the legislation in the field of special patent it is expected that can obtain balanced legal protection related to computer programs. Which must be in accordance with the purpose of the invention itself to support the maximum efforts to achieve people's welfare .

Keywords: *Patents, Indonesian Law, Application of computer programs.*

Abstrak

Paten sebagai Hak Kekayaan Intelektual, yang termasuk dalam hak eksklusif yang mengandung konstruksi hukum, pada dasarnya haruslah memberikan perlindungan dan pengayoman hukum terhadap aplikasi program komputer berbasis keuangan dan teknologi (*Financial and Technology*), atau yang disebut *fintech*, yang ada di Indonesia, di mana hal itu diberikan pada tindak kebaruan dari invensi, langkah inventif yang terkandung di dalamnya. Serta keberhasilan invensi yang seyogyanya dapat diterapkan dalam industri yang berkembang saat ini. Untuk mendapatkan jaminan kepastian dan perlindungan terhadap program komputer yang berbasis *fintech* itu sendiri, perlu ditindaklanjuti dari perundang-undangan di bidang kekayaan intelektual, khususnya dalam bidang paten khusus, yang terkait invensi di bidang program-program *fintech* di Indonesia, dengan harapan untuk dapat memberikan penyelesaian atas permasalahan hukum di

Indonesia, serta dapat memberikan arah hukum yang jelas terkait penemuan program-program *fintech*. Selain itu, diharapkan dengan adanya perundang-undangan di bidang paten dapat diperoleh perlindungan hukum yang seimbang, yang mana harus sesuai dengan maksud diciptakannya invensi itu sendiri, yang diharapkan untuk mendukung dalam mencapai kesejahteraan rakyat.

Kata Kunci : Paten, Hukum Indonesia, Aplikasi Program Computer

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Peranan internet dalam teknologi informasi telah didayagunakan untuk mengembangkan industri keuangan (*financial industry*) melalui modifikasi dan efisiensi layanan jasa keuangan. Finansial dan teknologi informasi telah berkembang mengimbangi tuntutan zaman dan pasar ekonomi, dimana proses pembayaran, transfer, jual beli, hingga proses pembiayaan yang dilakukan sehari-hari dapat terwujud dengan praktis, fleksibel, aman dan tentunya modern. Kegiatan transaksi maupun pembayaran yang kini dapat dilakukan secara elektronik, disebut dengan istilah *Financial Technology* (untuk selanjutnya disebut dengan *Fintech*). *Fintech* terdiri dari beragam jenis, antara lain *start up* pembayaran, peminjaman (*lending*), perencanaan keuangan (*personal finance*), investasi, ritel, pembiayaan (*crowdfunding*), remitansi, riset keuangan dan lain-lain, sedangkan yang saat ini menjadi tren adalah pinjam meminjam uang berbasis teknologi, yang dikenal dengan istilah *peer to peer landing* (P2P-Lending).

Financial Technology (*fintech*) didefinisikan sebagai bisnis berbasis teknologi yang bersaing dan/atau berkolaborasi dengan lembaga keuangan. Proses *fintech* bermula dari proses/ kegiatan menciptakan *software* untuk memproses aktivitas yang biasa dilakukan lembaga keuangan untuk meningkatkan pengalaman konsumen dan mempersingkat proses pembayaran menjadi lebih efisien, atau memungkinkan konsumen memenuhi kebutuhan finansial mereka (menabung, melakukan investasi, melakukan pembayaran).¹ Sebagaimana ketentuan Pasal 1 angka 3 Peraturan Otoritas Jasa Keuangan (POJK) Nomor 77/POJK.01/2016 Tentang Layanan Pinjam Meminjam Uang Berbasis Teknologi, P2P-Lending atau Layanan Pinjam Meminjam Uang Berbasis Teknologi adalah penyelenggaraan layanan jasa keuangan untuk mempertemukan pemberi pinjaman dengan penerima pinjaman dalam rangka melakukan perjanjian pinjam meminjam dalam mata uang rupiah secara langsung melalui sistem elektronik dengan menggunakan jaringan internet.

¹ Ian Pollari, *The Rise of Fintech Opportunities and Challenges*, The Finsia Journal of Applied Finance, ISSUE 3, 2016.

Berdasarkan ketentuan POJK diatas, maka dapat dimengerti bahwa P2P-*Lending* merupakan suatu layanan yang disediakan oleh suatu perusahaan kepada masyarakat dengan tujuan pinjam-meminjam uang secara *online* melalui website atau aplikasi yang dikelola oleh perusahaan tersebut. Adapun proses terjadinya pinjam meminjam uang tersebut tidak lagi membutuhkan pertemuan fisik antara peminjam dan pemberi pinjaman tetapi dipertemukan melalui aplikasi atau website P2P-*Lending*. Hal ini berdampak positif terhadap kegiatan pinjam meminjam, yang nyatanya tidak lagi membutuhkan pertemuan fisik antara peminjam/ yang meminjam dan pemberi pinjaman, tetapi hanya dilakukan melalui aplikasi atau website.

Berdasarkan Peraturan Otoritas Jasa Keuangan No. 77/POJK.01/2016 Tentang Layanan Pinjam Meminjam Uang Berbasis Teknologi, terdapat 3 (tiga) pihak yang memiliki hubungan hukum baik secara langsung maupun tidak langsung yaitu sebagai “Pemberi Pinjaman”, “Peminjam”, dan “Penyelenggara Layanan Pinjam Meminjam Uang Berbasis Teknologi”. Istilah *Crowdfunding* sendiri merupakan turunan dari istilah *Crowdsourcing*.² *Crowdfunding* dapat diartikan sebagai pendanaan beramai-ramai yang berasal dari konsep gotong royong.

Dari ketiga pihak tersebut, secara definisi dapat dilihat dalam Pasal 1 angka 6 Peraturan Otoritas Jasa Keuangan No. 77/POJK.01/2016 Tentang Layanan Pinjam Meminjam Uang Berbasis Teknologi untuk “Penyelenggara Layanan Pinjam Meminjam Uang Berbasis Teknologi Informasi” yang selanjutnya disebut sebagai penyelenggara adalah badan hukum Indonesia yang menyediakan, mengelola, dan mengoperasikan Layanan Pinjam Meminjam Uang Berbasis Teknologi Informasi. Berdasarkan Pasal 1 angka 7 Peraturan Otoritas Jasa Keuangan No. 77/POJK.01/2016 Tentang Layanan Pinjam Meminjam Uang Berbasis Teknologi untuk “Penerima Pinjaman” adalah orang dan/atau badan hukum yang mempunyai utang karena perjanjian Layanan Pinjam Meminjam Uang Berbasis Teknologi Informasi. Kemudian Pasal 1 angka 8 Peraturan Otoritas Jasa Keuangan No. 77/POJK.01/2016 Tentang Layanan Pinjam Meminjam Uang Berbasis Teknologi menyebut “Pemberi Pinjaman” sebagai orang, badan hukum, dan/atau badan usaha yang mempunyai piutang karena perjanjian Layanan Pinjam Meminjam Uang Berbasis Teknologi Informasi.

Masyarakat dapat berpartisipasi dalam Pinjam Meminjam uang melalui *fintech* dengan cara menjadi Pemberi Pinjaman, maupun bertindak sebagai Penerima Pinjaman. Masyarakat yang memiliki dana dapat berinvestasi dalam *fintech* sebagai Pemberi Pinjaman, sedangkan masyarakat yang membutuhkan dana juga dapat menggunakan *fintech* sebagai Penerima Pinjaman. Kemudian pengelola

² Iswi Hariyani dan Cita Yustisia Serfiyani, *Perlindungan Hukum Sistem Donation Crowdfunding Pada Pendanaan Industri Kreatif di Indonesia*, Jurnal Legislasi Indonesia, Vol.12, No.4, Ditjen Peraturan Perundang-Undangan, Kementerian Hukum dan HAM RI, Jakarta, Desember 2015, hlm. 355

bisnis Pinjam Meminjam *fintech* akan berperan sebagai fasilitator dan penghubung antara pihak Kreditor (Pemberi Pinjaman) dengan pihak Debitor (Penerima Pinjaman). *Fintech* tidaklah sama dengan layanan mobile yang diberikan oleh perbankan sejauh ini, melainkan model bisnis baru yang saat ini dibuat untuk mempermudah akses dalam memenuhi kebutuhan masyarakat. Meskipun *fintech* bukan merupakan lembaga keuangan seperti perbankan, namun segala hubungan yang ada didalamnya telah diatur oleh Bank Indonesia, untuk menjamin kepastian dan perlindungan ukum bagi konsumen atau masyarakat. Teknologi finansial menurut Peraturan Bank Indonesia (PBI) Nomor 19/12/PBI/2017 adalah penggunaan teknologi sistem keuangan yang menghasilkan produk, layanan, teknologi, dan/atau model bisnis baru serta dapat berdampak pada stabilitas moneter, stabilitas sistem keuangan, efisiensi, kelancaran, keamanan dan keandalan sistem pembayaran.

Peer to Peer Landing sejatinya adalah suatu perjanjian yang dilakukan secara elektronik. Menurut Undang-Undang ITE adalah suatu perjanjian para pihak yang dibuat melalui sistem *online*. Pendapat Edmon Makarim mendefinisikan kontrak elektronik sebagai perikatan ataupun hubungan hukum yang dilakukan secara elektronik dengan memadukan jaringan (*networking*) dari sistem informasi yang berbasis komputer (*computer based information system*), dengan sistem komunikasi yang berdasarkan atas jaringan dan jasa telekomunikasi (*telecommunication based*) yang selanjutnya difasilitasi oleh keberadaan komputer global internet (*network of network*).³ Apabila dihubungkan *Peer to Peer Landing* juga merupakan salah satu aktivitas bisnis dalam *Electronic Commerce*. Pengertian mengenai *Electronic Commerce* sebagai aktivitas perdagangan yang dilakukan melalui tukar menukar informasi yang dihasilkan, disimpan, dan dikomunikasikan dengan menggunakan sarana elektronik, *optic*, atau *analog*, termasuk EDI (*Electronic Data Interchange*) dan *email*.

Secara umum kegiatan transaksional tersebut dilaksanakan secara *online* melalui *world wide web*. Dengan menggunakan aplikasi yang telah dibuat oleh Penyelenggara *Fintech*, dalam kaitannya terhadap aspek Hak Kekayaan Intelektual. Secara umum dapat dikatakan bahwa Hak Kekayaan Intelektual yang merupakan terjemahan dari *Intellectual Property Rights* sebenarnya adalah keberadaan hak-hak yang lahir atas perwujudan kreasi intelektual manusia yang mencakup rasa, karsa, dan cipta manusia. Secara garis besar, berdasarkan konvensi internasional yang menjadi induknya maka HKI dapat dikategorikan dalam dua lingkup besar, yakni I lak ('ipta dan Hak-hak yang berkenaan dengan Hak Cipta (*Copyright & rrlated rights*) yang berinduk kepada Konvensi Berne (*Berne Convrnlion*

³ Edmon Makarim, *Pengantar Hukum Telematika, Suatu Kompilasi Kajian Dalam Kontrak Elektronik (E-Contract) Dalam Sistem Hukum Indonesia*, Rosa Agustina, Gloria Juris, Vol.8,No.1, Januari-April 2008, hlm.7

1886) tentang *Protection for Literary and Artistic Works*, dan Hak Kekayaan Industrial (*Industrial Property*) yang berinduk kepada Konvensi IV.i is (*Paris Convention 1883*) yang melindungi hak-hak industrial meliputi Paten, Merek, Desain Industri, Rahasia Dagang, Desain Tata Letak Sirkuit Terpadu (DTLST), dan sebagainya.

Perihal Hak Kekayaan Intelektual diibaratkan sebagai buah yang didapat oleh pencapaian seseorang tersebut, sehingga jika seseorang bekerja secara produktif, upaya dan pengorbanannya akan memberikan hak baginya untuk memiliki lebih banyak produk daripada orang lain yang kurang produktif. Namun dengan tindakannya, seseorang tidak diperkenankan oleh hak-haknya untuk merugikan hak asasi orang lain. Seseorang tidak berhak untuk merugikan orang lain atau hak untuk menghambat akses mereka pada masyarakat. *John Locke* mengembangkan teori *The Fruit of Labour* yang logikanya adalah: ⁴*Labour is mine and when I appropriate objects from the common I join my labor to them. If you take the objects I have gathered you have also taken my labor, since I have attached my labor to the objects in question. This harms me, and you should not harm me. You therefore have a duty to leave these objects alone. Therefore I have property in the objects.*

Pada rezim Hak Cipta, perlindungan terhadap karya-karya keilmuan dan kesusastraan tampaknya adalah lebih mengarah kepada terbukanya ekspresi dari seseorang dalam menghasilkan suatu karya intelektual itu sendiri, sehingga ia tidak mengarah kepada kepentingan industrinya, melainkan kepada perlindungan kepentingan hukum pribadi dengan titik berat pada hak moral dan hak ekonomis. Agak kontroversi memang pendapat ini, karena kebanyakan orang mengatakan bahwa hak ekonomis dalam konteks ini adalah sama dengan kepentingan industri terhadap suatu karya intelektual. Menurut kajian kami hal ini sebenarnya jauh berbeda, karena tidak selalu suatu kepentingan ekonomis dapat diartikan sama dengan kepentingan industri. Sebagai contoh, umumnya seorang pelukis ataupun penulis buku tidak akan menekankan kepada nilai komersialnya, melainkan kepada kesenangan dan kejujurannya dalam berilmu untuk memberikan sesuatu kepada masyarakat. Sedangkan si pejuerbit sebagai pemegang Hak Cipta tentunya akan lebih banyak menekankan kepada nilai industri dari buku tersebut Sedangkan untuk hak industrial, tampaknya yang lebih ditekankan adalah kepada kepentingan industrial itu sendiri, sehingga ia akan lebih banyak menekankan kepada nilai ekonomis dari suatu produk, proses, desain ataupun informasi itu sendiri. Sehingga, wajarlah jika jangka waktu

⁴ Spyros M. Maniatis, *Trademark Rights – A Justification Based on Property*, *I.P.Q.:No.2 Sweet and Maxwell*, 2002, h. 157. Bisa juga dibaca pada Anthony D' Amato and Doris Estelle Long, *International Intellectual Property Anthology*, Anderson Publishing, Cincinnati, 1996. hlm. 29-36

perlindungannya adalah terbatas dan lebih pendek ketimbang Hak Cipta sesuai dengan nilai kepentingan industri itu sendiri. Sehubungan dengan perkembangan teknologi digital, semua kreasi intelektual yang semula dibuat di atas kertas kemudian akan berubah wujud sebagai suatu informasi digital (*digital works*) yang direpresentasikan dalam signal digital 0 dan 1 (kode binary), baik yang berbentuk teks, angka, garis, gambar, warna, maupun semua jenis karakter- karakter informasi lainnya.

Sebagaimana telah diterangkan dalam bab sebelumnya bahwa esensi dari suatu program komputer sebenarnya adalah keberadaan "perintah" ataupun "instruksi" yang berfokus kepada proses agar suatu perangkat keras berfungsi sebagaimana yang ditentukan. Jadi sepatutnya yang menjadi kata kunci dari hal ini, adalah kejelasan dari instruksi itu sendiri, sehingga jika suatu program tidak lengkap dan/atau tidak jelas instruksinya, maka ia bukan merupakan suatu program. Menurut World Intellectual Property Organization (WIPO), "*For the purpose of the law: Computer program means a set of instruction capable, when incorporated in a machine-readable medium, of causing a machine having information-processing capabilities to indicate, perform or achieve a particular function, task or result;*".

Di Australia, ada program komputer yang dapat memperoleh perlindungan paten. Syarat agar suatu program komputer memperoleh perlindungan paten itu adalah bahwa program komputer itu haruslah baru (*novel*), tidak biasanya (*not obvious*) dan memenuhi kriteria sesuai dengan Patent Act 1990. Paten adalah merupakan hak monopoli yang diberikan oleh negara kepada inventor, atau seseorang yang mendapat hak tersebut dari inventor, untuk jangka waktu tertentu, sebagai imbalan atas penyingkapan dari invensi tersebut sehingga pihak lain dapat memperoleh manfaat dari invensi tersebut. Paten bisa diberikan atas segala sesuatu yang mempunyai dampak praktis dan sebelumnya tidak dikenal dalam teknologi yang berkaitan. Oleh karenanya, bahan-bahan kimia, komposisi, mesin-mesin, proses-proses untuk manufaktur dan bahkan bentuk-bentuk baru dari kehidupan merupakan hal-hal yang dapat dipatenkan. Paten memberikan hak untuk mencegah pemanfaatan oleh pihak lain tetapi tidak memberikan hak kepada penerima paten untuk mengerjakan invensi. Penerima paten harus melaksanakan hak patennya sendiri.

Invensi sederhana seringkali merupakan subyek dari paten yang paling kuat dan paling berharga. Kita tidak boleh beranggapan bahwa invensi tidak bisa dipatenkan hanya karena invensi tersebut mengandung ide yang terlalu sederhana atau hanya memerlukan usaha yang kecil. Kompleksitas bukan merupakan terhadap invensi terkait-program komputer. Selanjutnya, tulisan ini akan membahas perundang-undangan dibidang paten yang dapat terkait dengan invensi terkait-program komputer di Indonesia, serta akan memberi masukan bagaimana sebaiknya Indonesia

menyediakan landasan hukum agar invensi terkait-program komputer dapat dilindungi secara hukum. persyaratan untuk bisa mendapatkan paten. Hal yang paling penting untuk dapat mempatenkan suatu invensi adalah terdapat adanya unsur keaslian dari inventor dimaksud, walau sekecil apa pun.⁵

Pada umumnya, perlindungan hukum terhadap program komputer diberikan oleh sistem hak cipta. Namun demikian, perlindungan hukum yang disediakan oleh sistem hak cipta seringkali dianggap tidak memberikan perlindungan hukum yang memadai. Hal ini dikarenakan hukum hak cipta tidak dapat menjangkau kreasi independen yang mirip atau bahkan sama dengan ide-ide yang terkandung dalam suatu program komputer.⁶ Demikian juga, hukum hak cipta tidak dapat melindungi pemilik program komputer dari perbuatan meniru operasi fungsional yang sama dari suatu program komputer.⁷

Di Indonesia, Undang-Undang Nomor 3 Tahun 2016 Tentang Paten (UU Paten) tidak secara jelas mengatur apakah invensi terkait- program komputer dapat dianggap sebagai *subject matter* yang dapat diberi paten. Sebaliknya, petunjuk Teknis Pemeriksaan Substantif Paten telah menyebutkan bahwa jika suatu program komputer dikombinasikan dengan perangkat keras dan menghasilkan kontribusi teknis dibandingkan *prior art*, program komputer yang demikian dapat dianggap sebagai invensi. Ketentuan harus adanya kombinasi ini sudah sangat tidak sesuai dengan keadaan *subject matter* untuk invensi terkait- program komputer di Jepang dan Amerika Serikat. Jika hal ini tetap dipertahankan, maka hanya kombinasi program komputer dan perangkat keras saja yang dapat diberi paten di Indonesia. Invensi terkait-program komputer yang tidak dikombinasikan dengan perangkat keras seharusnya tidak akan dapat diberi paten di Indonesia meskipun invensi yang sama telah diberi paten, misalnya di Jepang dan atau Amerika Serikat.

Tulisan ini dimaksudkan untuk memberi masukan mengenai perlindungan hukum atas invensi terkait-program komputer di Indonesia terkait transaksi yang diselenggarakan berbasis *Financial and Technology (FINTECH)* memberikan perlindungan hukum.

2. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan menganalisis paten terhadap aplikasi program komputer berbasis *financial and technology* di Indonesia.

⁵ Aus AID, *Short Course In Intellectual Property Rights*, Advance, hlm. 91.

⁶ N. Stoianoff, *Patenting Computer Software; An Australian Perspective*, European Intellectual Property Review, Vol.21, No.10, 1999, hlm 500-507

⁷ R.J Hart, *The Case For Patent Protection For Computer Program Inventions*, Computer Law and Security Report, Vol.13, No.4, 1997, hlm 247-252

3. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu hukum, terutama hukum bisnis dan/ atau hukum perjanjian. Selain itu, memberikan masukan pada bidang hukum paten terhadap aplikasi program komputer berbasis *financial and technology*.

4. Metode Penelitian

Tipe penelitian yang digunakan untuk membahas permasalahan ini adalah yuridis normatif, yaitu penelitian yang didasarkan pada peraturan perundang-undangan-undang Paten. Dan pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan perundang-undangan (*Statute Approach*), pendekatan konseptual (*Conceptual Approach*), Pendekatan perundang-undangan (*Statute Approach*) adalah pendekatan yang dilakukan dengan menelaah semua perundang-undangan dan regulasi yang bersangkutan paut dengan isu hukum yang sedang ditangani.⁸ Pendekatan konseptual (*Conceptual Approach*) adalah pendekatan yang beranjak dari pandangan-pandangan dan doktrin yang berkembang dalam ilmu hukum.⁹

B. PEMBAHASAN

1. Perlindungan Hukum Melalui Sistem Paten Yang Diberikan Terhadap Program Komputer

Pembangunan ekonomi dimaksudkan untuk mencapai Tujuan Nasional yakni meningkatkan kesejahteraan umum sebagaimana termaktub dalam alinea ke-4 Pembukaan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, namun disadari bahwa bangsa Indonesia memiliki kekurangan dari segi modal, keahlian dan teknologi. Untuk itu diperlukan serangkaian kebijakan dan aturan yang dapat memenuhi kebutuhan itu, salah satu kebijakan yang dapat dilakukan negara dalam rangka mensejahterakan masyarakatnya adalah dengan memberikan perlindungan hukum berupa Paten terhadap suatu kreasi intelektual dalam bidang finansial yang berbasis pada teknologi (*Fintech*). Terlebih lagi dengan tercapainya kesepakatan Persetujuan Pembentukan Organisasi Perdagangan Dunia (*Agreement on Establishing the World Trade Organization–WTO*) yang telah disahkan melalui UU No. 7/1994, maka Indonesia berkewajiban

⁸ Peter Mahmud Marzuki, *Penelitian Hukum*, Pranada Media Group, Jakarta, 2005, hlm. 93

⁹ *Ibid*, hlm. 95

menyempurnakan seluruh peraturan perundang-undangnya dengan WTO. Di bidang investasi, ketentuan *Trade Related Investment Measures (TRIMs)* menjadi tolok ukurnya.

Teknologi menjadi paradigma baru untuk menentukan kualitas suatu bangsa. Ungkapan bahwa “siapa yang menguasai teknologi akan menggenggam dunia ditangannya”, karenanya tidak dapat diragukan lagi walau harus disikapi secara bijaksana. Teknologi terkait dengan industrialisasi telah menjadi tolak ukur pertumbuhan ekonomi yang mencerminkan keberhasilan pembangunan suatu bangsa. Namun kenyataannya ada kesenjangan penguasaan teknologi antara negara maju dengan negara berkembang, seperti Indonesia. Oleh karena itu masalah alih teknologi antara negara maju dan negara berkembang menjadi isu sentral dalam beberapa dasawarsa, lebih-lebih setelah tercapainya kesepakatan masyarakat internasional dalam *World Trade Organization (WTO)*.

Teknologi jika dikaitkan dengan ilmu pengetahuan mencakup:¹⁰ (a) Produk; (b) Proses; dan (c) Paradigma Etika. Teknologi sebagai ‘*The application of science*’ berinduk pada ilmu pengetahuan (*science*) yang merupakan ‘*the enlarging international pool of knowledge equally valid every where*’.¹¹ Ilmu pengetahuan semula berawal dari pengetahuan (*knowledge*) yang lambat laun menjadi disiplin ilmu yang mandiri manakala cabang-cabang ilmu melepaskan diri dari ‘batang’ filsafatnya dan berkembang sesuai metodologinya.

UNCTC mempergunakan istilah teknologi dalam dua pengertian yaitu dalam pengertian sempit dan dalam pengertian luas.¹² Dalam arti sempit, teknologi adalah “*technical knowledge or know-how that is knowledge related to the methods and techniques of production of goods and services*.” Sedangkan istilah teknologi diartikan oleh UNCTAD sebagai:¹³ *Technology is an essential input of production, and as such it is bought and sold in the world market as a commodity embodied in one of the following*

¹⁰ Abdul Gani, *Bahan Ajar Hukum dan Alih teknologi*, Program Doktor Program Pascasarjana Universitas Airlangga, Surabaya, September 2002

¹¹ *Ibid*

¹² Abdoel Gani, *Loc. Cit*

¹³ United Nation Centreon Transnational Corporation (UNCTC), *Transnational Corporations in World Development*, third Survey, New York, 1983, hlm. 2

forms (i) in capital goods and sometimes intermediary goods which are bought and sold in markets, particularly in connection with investment decision; (ii) in human labour usually qualified and sometimes highly qualified and specialized manpower, with capacity to make correct use of the equipments and techniques and to master a problem solving and information producing apparatus in information, whether of a technical or commercial nature, which is provided in market, or kept secret as part of monopolistic practice.

Pada tahun 1474 yang menetapkan sebagai berikut:¹⁴ *“Be it enacted that, by the authority of this council, every person who shall build any new and ingeneous device in this city, not previously made in this Commonwealth, shall give notice of it to the office of our general welfare Board when it has been reduced to perfection so that it can be used and operated. It being forbidden to every other person in any of our territories and town to make any further device confroming with and similar to said one, without the consent or licence of the author, for the term of 10 years. And if anybody builds it in violation hereof, the aforesaid author and inventor shall be entitled to have him summoned before any Magistrate of this city, by which Magistrate the said infringer shall be constrained to pay him one hundred ducats, and the device shall be destroyed at once”.*

Paten sebagai bagian dari Hak Kekayaan Industri (*industrial property rights*) memegang peranan penting dalam proses industrialisasi suatu negara. Pemberian Paten untuk mendukung kegiatan inovasi dan invensi teknologi yang harus dilindungi. Apabila tidak ada perlindungan yang memadai, mungkin lebih baik inventor menyimpan teknologinya. Pada awalnya kantor-kantor Paten di Amerika Serikat dan Eropa tidak bersedia memberikan hak paten untuk invensi yang berupa program komputer. Alasan mereka adalah Paten diberikan untuk invensi yang berupa proses, mesin, alat-alat manufaktur, dan komposisi material seperti komposisi kimia. Menurut mereka hak paten tidak dapat diberikan pada penemuan dibidang matematika. Kantor Paten Amerika Serikat pada awalnya memandang bahwa program komputer atau invensi yang

¹⁴ Travis Brown, *Historical First Patents : The First United States Patent for Many Everyday Things*, The Scarecrow Press, London, 1994, hlm. 1-2. Bisa juga dirujuk dalam Mandich, *Venetian Patent (1450-1550)*, Patent and Trademark Office Society, 1948, hlm. 177 dan juga pada Mtthew Fisher, “Classical Economics and Philosophy of the Patent System”, *I.P.Q: No.1*, Sweet & Maxwell, 2005, hlm. 1-7. Bisa juga dirujuk pada Ita Gambiro, *Hukum Paten*, Sebelas Printing, Jakarta, 1995, hlm. 6-11.

mengandung program komputer sebagai rumus matematika semata dan bukan mesin atau proses.¹⁵ Demikian pula kantor-kantor Paten di Eropa (*European Patent Office*) juga menganggap program komputer bukan sebagai subyek hak paten dan pandangan ini sejalan dengan Konvensi Paten Eropa (*European Patent Convention*) yang tidak menggolongkan program komputer sebagai suatu invensi.¹⁶

Di Indonesia mengenai Paten diatur dalam Pasal 1 angka 1 Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2016 yakni sebagai: “Hak eksklusif yang diberikan oleh negara kepada Inventor atas hasil invensinya dibidang teknologi untuk jangka waktu tertentu melaksanakan sendiri invensi tersebut atau memberikan persetujuan kepada pihak lain untuk melaksanakannya”. Apabila Penyelenggara *Fintech* ingin untuk mendapatkan perlindungan atas kreasi intelektualnya, dirinya harus mendaftarkan program komputernya di kantor paten di tiap-tiap negara dimana dia menghendaki adanya perlindungan paten atas program komputernya. Dengan berlakunya *Patent Cooperation Treaty* dimana Indonesia juga menjadi anggotanya. Indonesia menjadi anggota *Patent Cooperation Treaty* berdasarkan Keputusan Presiden (Keppres) Nomor 16 Tahun 1997 Tentang Pengesahan *Patent Cooperation Treaty (PCT) and Regulations Under the PCT*. Inventor program komputer (Penyelenggara) dapat memperoleh perlindungan paten di negara-negara anggota PCT yang dikehendakinya secara bersamaan.

Program komputer yang diciptakan oleh seseorang menurut hukum Indonesia dikategorikan sebagai benda dan hubungan hukum untuk memperoleh benda tersebut (Hak Kekayaan Intelektual). Dengan kata lain meliputi benda (*zaak*) dan perikatan (*verbinten*) pendapat Van Apeldoorn menyatakan bahwa harta kekayaan adalah benda milik seseorang yang memiliki nilai ekonomis. Lebih lanjut berdasarkan ketentuan Pasal 499 *Burgerlijk wetboek* (BW) pengertian benda (*zaak*) yakni meliputi barang (*good*) dan hak (*recht*). Baik harta kekayaan maupun hak yang melekat diatasnya diakui dan dilindungi berdasarkan bukti yang sah (Sertifikat Paten) yang diberikan oleh Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia.

¹⁵ A, *The History of Software Patents*, Beck & Tysver, 2000, hlm. 43

¹⁶ *Protection of Software Related Inventions In Europe and Japan*, Ladas & Parry Intellectual Property Lawyers, 1996.

Bila mengingat program komputer merupakan bagian dari teknologi, maka perlindungan hukum melalui sistem paten seharusnya diberikan terhadap program komputer sebagaimana diatur dalam Pasal 27 (1) TRIPs yang berunyi: “*Subject to the provisions of paragraph 2 and 3, patents shall be available for any inventions, whether products or processes, in all fields of technology, provided that they are new, involve an inventive step and are capable of industrial application. Subject to paragraph 4 of article 65, paragraph 8 of article 70 and paragraph 3 of this article, patents shall be available and patent rights enjoyable without discrimination as to the place of invention, the field of technology and whether products are imported or locally produced*”.

Program *Fintech* yang juga dapat menggerakkan perekonomian suatu bangsa disamping juga memiliki manfaat. Disatu sisi bagi Pemberi Pinjaman dapat dijadikan bisnis investasi dan sebaliknya bagi Penerima Pinjaman dapat dijadikan sumber pendanaan bagi keberlangsungan kehidupannya. Namun demikian perlindungan yang diberikan oleh negara dalam bentuk Paten juga memiliki batasan-batasan yang harus diperhatikan. Dari uraian tersebut bahwa pelaksanaan fungsi sosial dalam paten tetap harus berlangsung atas dasar ketentuan yang adil, maksudnya:

1. Fungsi sosial dalam paten harus dilaksanakan secara proporsional (teori keadilan menurut Aristoteles).
 2. Fungsi sosial dalam paten harus memberikan keseimbangan antara kepentingan pemegang paten (Inventor) dan masyarakat (teori keadilan dari Apeldoorn);
 3. Fungsi sosial dalam paten harus dilakukan secara wajar, jangan sampai fungsi sosial tersebut justru merugikan secara wajar dari pemegang paten (teori keadilan dari Thomas Houlst, Soerjono Soekanto dan Soeleman B. Takeno);
 4. Fungsi sosial dalam paten harus menjamin hak inventor terhadap invensinya, namun ada keperpihaan terhadap masyarakat terisih yang tidak mungkin dapat bertahan hidup tanpa adanya perhatian khusus (teori keadilan dari John Rawls);
- Dari uraian tersebut diatas dapat disimpulkan, hakekat fungsi sosial dalam paten adalah pembatasan hak paten bagi kepentingan masyarakat secara adil. Sedangkan criteria yang dapat dijadikan pedoman untuk mempermudah

menemukan fungsi sosial dalam sistem paten, adalah sebagai berikut :

1. Dalam sistem paten selain ditujukan untuk kepentingan pemegang paten (Inventor), juga harus ada ketentuan yang bermanfaat bagi masyarakat.
2. Sistem paten disamping berisikan wewenang sekaligus juga ada kewajiban untuk pemegang paten melaksanakan suatu hal yang bermanfaat bagi masyarakat.

C. PENUTUP

1. Kesimpulan

Sebagai sesuatu yang dianggap memiliki nilai ekonomis tinggi, sebagai si pembuat itu haruslah diberikan sesuatu sebagai bentuk aspirasi atas keunikan gagasan yang dimilikinya. Kegiatan finansial yang berbasis teknologi (*Fintech*) memang merupakan sesuatu hal baru bagi industri keuangan di Indonesia. Sebagaimana transaksi keuangan berbasis teknologi yang dijalankan secara *online* merupakan suatu terobosan baru dalam bidang pembiayaan. Sesuatu tersebut dijalankan dalam kaitannya dengan teknologi yang sudah barang tentu haruslah diberikan suatu Lisensi dalam bentuk Paten oleh negara. Paten yang dihasilkan juga berguna sebagai suatu investasi yang dapat meningkatkan perekonomian suatu negara. Program *Fintech* yang merupakan salah satu pada program Komputer wajib diberikan perlindungan dalam bentuk Paten.

2. Saran

Saat ini tidak jelasnya pengaturan tersebut salah satunya disebabkan oleh tidak dipahaminya mengenai hukum Hak Kekayaan Intelektual yang ada, kegiatan transaksional melalui media *online* hanya dititikberatkan pada kelangsungan aspek bisnisnya saja tanpa memperhatikan perlindungan bagi Inventor program tersebut. Sejatinya apabila Hak Kekayaan Intelektual Inventor dihargai secara utuh dan proporsional dikemudian hari dimungkinkan terdapat Invensi-Invensi atau temuan baru yang bermanfaat bagi kehidupan bermasyarakat.

DAFTAR BACAAN

- Anthony D' Amato and Doris Estelle Long, *International Intellectual Property Anthology*, Anderson Publishing, Cincinnati, 1996;
- Edmon Makarim, *Pengantar Hukum Telematika, Suatu Kompilasi Kajian Dalam Kontrak Elektronik (E-Contract) Dalam Sistem Hukum Indonesia*, Rosa Agustina, Gloria Juris, Vol.8, No.1, Januari-April 2008;
- Iswi Hariyani dan Cita Yustisia Serfiyani, *Perlindungan Hukum Sistem Donation Crowdfunding Pada Pendanaan Industri Kreatif di Indonesia*, Jurnal Legislasi Indonesia, Vol.12, No.4, Ditjen Peraturan Perundang-Undangan, Kementerian Hukum dan HAM RI, Jakarta, Desember 2015;
- Ita Gambiro, *Hukum Paten*, Sebelas Printing, Jakarta, 1995;
- Mandich, *Venetian Patent (1450-1550)*, Patent and Trademark Office Society, 1948;
- Mtthew Fisher, *Classical Economics and Philosophy of the Patent System*, I.P.Q: No.1, Sweet & Maxwell, 2005;
- N. Stoianoff, *Patenting Computer Software; An Australian Perspective*, European Intellectual Property Review, Vol.21, No.10, 1999;
- R.J Hart, *The Case for Patent Protection For Computer Program-Related Inventions*, Computer Law and Security Report, Vol.13, No.4, 1997;
- Peter Mahmud Marzuki, *Penelitian Hukum*, Pranada Media Group, Jakarta, 2005;
- Spyros M. Maniatis, *Trademark Rights – A Justification Based on Property*, I.P.Q.:No.2 Sweet and Maxwell, 2002 ;
- Travis Brown, *Historical First Patents: The First United States Patent for Many Everyday Things*, The Scarecrow Press, London, 1994.

Jurnal

- Ian Pollari, *The Rise of Fintech Opportunities and Challenges*, The Finsia Journal of Applied Finance, ISSUE 3, 2016;
- Abdul Gani, *Bahan Ajar Hukum dan Alih teknologi*, Program Doktor Program Pascasarjana Universitas Airlangga, Surabaya, September 2002;
- United Nation Centre on Transnational Corporation (UNCTC), *Transnational Corporations in World Development*, third Survey, New York, 1983;

Protection of Software Related Inventions In Europe and Japan, Ladas & Parry Intellectual Property Lawyers, 1996.

Peraturan Perundang-Undangan

Burgerlijk Wetboek (BW)

Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945;

Undang-Undang Nomor 3 Tahun 2016 Tentang Paten;

Undang-Undang No. 7 Tahun 1994 Pengesahan *Agreement Establishing The World Trade Organization*;

Peraturan Otoritas Jasa Keuangan Nomor 77/Pojk.01/2016 Tentang Layanan Pnjam Meminjam Uang Berbasis Teknologi;

Peraturan Bank Indonesia Nomor 19/12/PBI/2017 Tentang Penyelenggaraan Teknologi Finansial

Keputusan Presiden Nomor 16 Tahun 1997 Tentang Pengesahan *Patent Cooperation Treaty (Pct) And Regulations Under The Pct*;

Agreement On Trade-Related Aspects Of Intellectual Property Rights Is An International Legal Agreement Between All The Member Nations Of The World Trade Organization.

Internet

https://www.wipo.int/meetings/en/details.jsp?meeting_id=49206, di unduh pada tanggal 13 Maret 2019 pukul 22.00 WIB